

VIRTUAL BOY™



SPACE
SQUASH

スペース スカッシュ

VUE-VSSJ-JPN

ごあいさつ

このたびは、株式会社コナツツ ジャパン エンターテインメントの、バーチャルボーイ専用カートリッジ「スペース スカッシュ」をお買い求め頂きまして、誠にありがとうございました。

まず、ご使用になる前に、別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整を行った上、正しい使用法でご愛用下さい。

なお、「注意書」と、この「取扱説明書」は再発行出来ませんので大切に保管して下さい。

《ご注意》

本ゲームは、電池切れになったり、リセットコマンドを使用したり、電源を切ってしまうと、ハイスコアなどのデータは全て初期状態に戻ってしまいます。

もくじ

1. ゲームをはじめる前に	2
2. ストーリー	6
3. 操作方法	8
4. スペース スカッシュとはどんなゲームだ?	10
5. ゲーム画面構成について	12
6. チャージ技について	15
7. コンフィグモード (CONFIG MODE) について	16
8. アイテムについて	18
9. ボーナスステージについて	20
10. TRAINING (練習) モードについて	22
11. 障害物について	24
12. ナイトメア図	25
13. コンティニューについて	27
14. ハイスコアエントリーについて	28
15. ビートロン「必勝」虎の巻	29

1 ゲームをはじめる前に

まず、「スペース スカッシュ」のカートリッジを、バーチャルボーイ本体に差し込み電源を入れます。正しく入っていれば、電源を入れた瞬間、「ピロン」という効果音がなり、しばらくすると「写真1」の画面がバーチャルボーイ画面に表示されます。



写真1

写真1が表示されてから、約4秒ほどしてから、AボタンかSTARTボタン等を押すと、「写真2」のような、「目の幅調整画面」に切り替わります。

ここで、バーチャルボーイ本体上部にある「目の幅調整ダイヤル」を回し、必ず、画面の4すみにある**VBマーク**が見える状態にあわせて下さい。

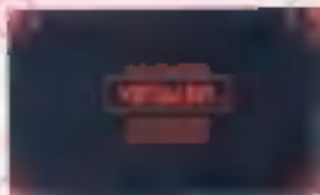
（稀に、4つ見えない場合がありますが、その場合でも、最低3つの**VBマーク**が見えるようにあわせて下さい。）

その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読み下さい。

次に、調整が終了したら、Aボタンを押して下さい。「写真3」のような、「オートマチックポーズ設定画面」が表示されます。

L・Rいずれかの**+**ボタンの上下で、カーソルが移動し、ON・OFFの設定が選べます。

ここでいずれかの項目を選択しAボタンかSTARTボタンを押すと、タイトル画面に切り替わります。



（写真2）

このように、4すみのマークが見えるように調整して下さい。



（写真3）

- オートマティックポーズをONに設定すると、ゲーム中20分間以上PAUSEをかけずにゲームを続けた場合、次のステージに進む瞬間等に、自動的に、「写真4」のような、メッセージ画面が表示されます。この画面が出た場合には、必ず、適度な休憩をとり、目や体を休めるようにして下さい。
適度な休憩を取ったら、[START]ボタンを押して下さい。ゲームを再開することが出来ます。



〔写真4〕

- オートマティックポーズの時間はあくまでも、目安です。ゲーム中は、必ずPAUSEをかけて、適度な休憩を取るようにして下さい。
- PAUSEをかけた場合に、役物や背景物の一部が泳ぐことがありますが、これはゲームの性質上であり、故障ではありません。
PAUSEも解除すれば元に戻ります。



オートマティックポーズを設定すると、タイトル画面（「写真5」）へ切り替わります。

〔写真5〕

タイトル画面では、STARTボタンを押すと、ゲームへ。

SELECTボタンを押すと、簡易メニューが現れます。

簡易メニューでは、L・Rいずれかの+ボタン上下で、GAME START・TRAINING・CONFIG MODEのいずれかを選択し、Aボタンで選択します。

(CONFIG MODEはP. 22、TF 222 に関してはP. 22をご覧ください。)

タイトル画面で、PRESS STARTと表示されているときに、STARTボタンを押すか、簡易メニューで、GAME STARTを選択し、Aボタンを押すと、簡単なストーリー紹介が表示され、Aボタンを押すと、続けてエリアマップの表示画面に切り替わります。主人公ビートロンが、スタート地点のステージの上に移り、Aボタンを押すと、「序章」のような、VS画面に切り替わります。

ここでは、L+ボタンの上下で、ビートロンの下に表示されているチャージ技の種類を変更することができます。チャージ技を選択したら、Aボタンを押すことにより、ゲームを再開することが出来ます。



2 ストーリー

地球がある銀河系から、うーんとうーんと離れたアニマル星。
この世界は、周辺でも唯一のどかな家で、
いつも、平和な日々が続いていました。

しかし、そんなある日のことです。

アニマル星からちょっと出て、二作先のコンビニ星を曲がった角にある
デビルビルビル星から、宇宙最強ナイトメア団という集団が
やってきて、アニマル星中に、突然不思議な基地を建設してしまったのです。

たまりかねたアニマル星の酋長「アニマル4126世」は、
宇宙の警備団体、「ビーレンジャー」に向けて緊急信号を発信したのです……。



ストーリー

「ふわあ、今日ものどかなあ。」

と、一人陽気に日焼けをするビーレンジャーの一人であるあなたのもとに、突然、

「ビービビ。ビービビ。ビ。ビービービ……」と、幽霊が。

「き、緊急信号だ!! と、どこだ? ア、アニマル屋?」

あなたは、愛機ビートロンに飛び乗り、アニマル屋に隠された
ナイトメア団の秘密基地に乗り込んでいきました。

そして、その基地で見たものは、なんと、スカッシュのコートだったのです。

「ふふふ、来たな! ビートロン!

俺たちを倒したければ、このスカッシュで勝負だ!!」

こうして、ビートロンの戦い(?)は始まるのでした。

L+ボタン

〈ゲーム中〉

自機キャラクター「ビートロン」を上を
右に移動させます。

〈その他〉

カーソル選択移動させます。

SELECTボタン

ゲーム中ポーズ時に押すことにより、
視距調整を行うことができます。

また、タイトル画面でメニューを表示
します。



STARTボタン

〈ゲーム中〉ポーズをかけ、一旦
ゲームを中断します。

〈その他〉ゲームスタート時に
使用します。

Ｌトリガーボタン

チャージ技を使用できます。

Ｒトリガーボタン

但し、パワーゲージを削ぐの目的のみです。)

Ｒ＋ボタン

・ゲーム中

左…左打ち

上…上打ち

右…右打ち

下…パワーゲージのチャージをします。

(その他) マップ画面でカーソル移動させます。

Ａボタン

カーソル部分の選択決定をします。

Ｂボタン

選択のキャンセルを行います。

・ゲーム中、**△+□+SELECT+START**でリセットがかかります。ご注意ください。

4 スペース スカッシュとはこんなゲームだ!!

「スペース スカッシュ」は、スカッシュとエアホッケーを取り入れた、ノブルな内容、かつ進行性を最大限に活かしたアクションゲームです。

このゲームでは、立体空間の中でゲームを周回広げることになりますが、この立体空間を1STAGEと呼び、1STAGEクリアすると、ボスキューとの戦いとなります。

また、ボスキューの直には、ボスキューを倒すボーナスステージも用意されています。

特に、本ゲームでは、1STAGEクリアすると、ボスキューとの戦い、合計1STAGEで1エリアとなります。

スペース スカッシュでは、1エリア内、ことに、次のエリアを選択することができ、エリアの選択により、ステージ構成も変わりますから、プレイヤーによっては、苦手なステージパターンが続いたり、逆に得意なステージパターンが続くこともあります。

全部で、4エリアをクリアすると、エンディングとなり、その中のステージバリエーションは、ボスとボーナスを除き、全部で60ステージのバリエーションが用意されています。

具体的には、向かってくる弾(サイコボール)を打ち返し、相手の陣にたたき込めば、ワンポイント完取となり、1STAGE = 3ポイント先取で、次のステージへと向かうことになり
ます。

その他、ゲーム中にはステージによって敵のステージや敵員のステージ、正方形のステー
ジなど、さまざまなステージが用意されています。これらのステージは、敵キャラの性格
とあわせて割り付けされています。

また、アイテムボックスや、障害物などが、ステージの特性を盛り上げています。

ゲーム中、弾を真正面から撃けると、失神してしまい、一定時間身動きがとれなくなり、
頭に♥マークが一つ減ってしまいます。

全部の♥マークがなくなると、1ポイント取られとしまいます。

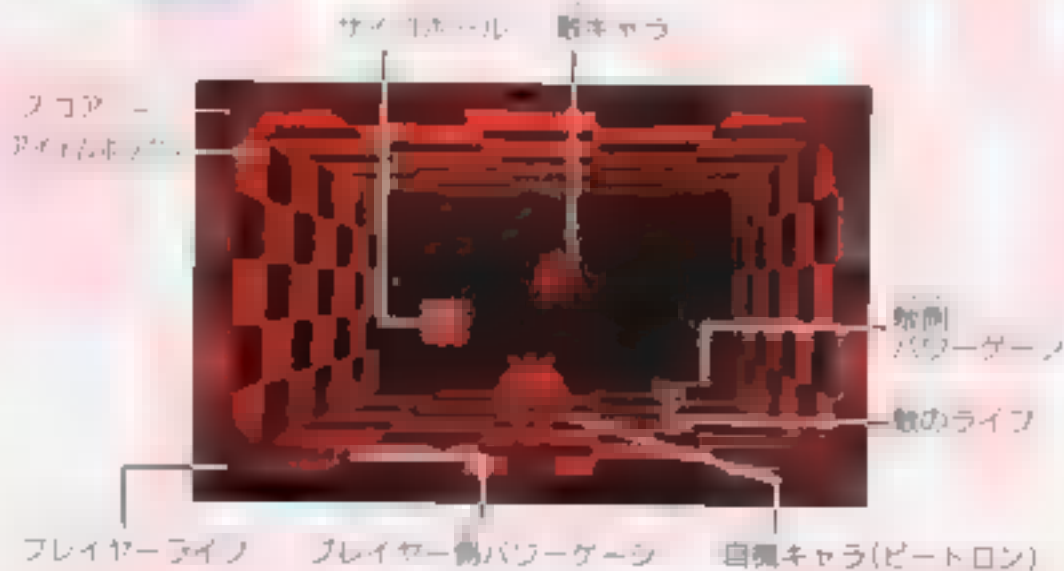
さあ、あなたも白熱しまくること間違いなしの
スペース スカッシュの世界を体験してみてください。

5

ひもんこうせい

ゲーム画面構成について

通常ゲーム画面



スペース スカッシュでは、基本的には、L+ボタンの上下左右で、自機キャラ「ビートロン」を動かす。R+ボタンの上・左右で、サイコボールと呼ばれる弾を打ち返します。

また、状況を察しながら、R+ボタンの下を押すことにより、パワーゲージの部分のパラメータをためていくことができ、最大までゲージをためると、チャージ技の名前が表示され、LトリガーかRトリガーボタンを押すと、チャージ技を使用することが出来ます。

但し、チャージ技はタイミングをはかって使用しないと、逆に自分を追い込むことになってしまいます。

その他、ステージによっても異なりますが、端の四方にはアイテムボックスと呼ばれる箱が設置されています。

サイコボールを使ってボックスにボールを当てると、中からアイテムが飛び出します。

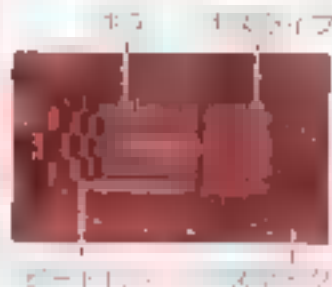
うまく拾って、ゲームをスムーズに遊んで下さい。

ボス戦では、うまく敵の攻撃にダメージを与えてボスライフを減らしていき、全てのライフを消費させると「クリア」となります。

ボスステージは、ボールを打ち返せないか、ダメージを受け続けると、ゲームがやりきれなくなるので、必ずクリアします。スマークが増えすぎると、ゲームが止まってしまうので、必ずクリアします。

ボスステージは、マッチングによって変化します。

ボスステージは、MODEによって、ゲームが変化します。ボスステージは、ゲームが変化します。



ボスステージのボス



ボスステージのボス

ボスステージは、マッチングによって、ゲームが変化します。ボスステージは、ゲームが変化します。

ボスステージは、マッチングによって、ゲームが変化します。ボスステージは、ゲームが変化します。

6 ^{わざ}チャージ技について

チャージ技は、以下の4種類が用意されており、各ステージ開始前に、L+ボタンの上下の選択により、設定することが出来ます。

「シュートボール」………敵のスピードの倍の速さのスマッシュを相手陣地にたたき込みます。
(敵によっては打ち返してくることもあります。)

「ホーミングボール」………相手に対して飛んでいく、試練スマッシュです。

「シールド」………味方陣地全てに一定時間シールドを張り巡らせます。

「スピード」………自キャラの移動スピードを一定時間最大値にします。

チャージ技は、バトル中、R+ボタンを押すことで、貯めることにより、パワーゲージにため込んでいき、パワーゲージが最大になった時に、パワーゲージの部分がチャージ技の表示に変わり、LトリガーかRトリガーボタンにて、チャージ技を使用することが出来ます。

これらのチャージ技は、相手の敵キャラのチャージ技や性格、ボスキャラクターの種類により、選択を考える必要があります。

7 コンフィグモード(CONFIG MODE)について

本ゲームでは、以下の8項目を変更することが可能です。

コンフィグモード(CONFIG MODE)には、タイトル画面で、SELECTボタンを押すことにより、画面下部に「GAME START・~~PAUSE~~・CONFIG MODE」の項目が表示され、+ボタン^①上下にて CONFIG MODE を選択し、Aボタンを押すと、本モードに入ることが出来ます。

各項目は、^②上下の+ボタンの上下で変更場所の項目を選択し、左右で変更し出す。Aボタンでコンフィグモードを抜け出す。

LEVEL EASY / NORMAL / HARD

ゲームの難易度です。EASYでやさしく、HARDでむずかしめに設定することが可能です。(初期値はNORMAL)

BGM ON / OFF

BGMの有無を選択します。(初期値は、ON=BGM有)

BAG A TYPE / B TYPE / C TYPE

ゲーム中の周りの壁フィールドのグラフィックを変更します。
グラフィックの変更によって、ゲームは変化しませんので、
好きなグラフィックを選んでゲームを行ってください。
(初期値は、A TYPE)

GAME POINT 2 / 3 / 4 Point

ゲーム中のマッチ（セット）数を最高何マッチにするか選択
します。(初期値は、3)

CONTINUE 3 / 5 / 7

CONTINUEの最大回数を3、5、7回の中から選択します。
また、CONTINUE回数は、ゲーム中に自壊するアイテムによっ
ても、増加させることは可能です。(初期値は、3回)
●コンティニューの最大数は8回までです。

BRIGHTNESS DARKLE(暗め)/MIDDLE(普通)/BRIGHT(明るめ)

画面全体のトーンを若干変更できます。(初期値は、MIDDLE)

8 アイテムについて

フィールド内のスミッコにちょこんと設置されている不思議な箱。
これは「アイテムボックス」と言い、サイコボールをぶつけることによって
秘密のアイテムが飛び出してくる。ビートロンの鍵を返してくれます。

「CONTINUE+1」……そのものずばり、コンティニュー回数が1回増えます。
但し、コンティニューの最大ストックは、9回までです。

「BREAK BLOCK」……フィールド内のブロックを一箇にして破壊します。

「FULL CHARGE」……パワーゲージを一箇で、最大にします。

「BONUS POINT」……ボーナス得点が加算されます。
しかし、ボーナス得点の点数は秘密です。

「HP FULL」……ビートロンの♥マークを回復させます。

「MAX HP+1」……………ビートルンの最大♥数を1つ増やします。
但し、♥マークのストックは最大8個までです。
また、ストックされた♥数はGAME OVERまで有効です。

「SPEED UP」……………ビートルンの動きを速めます。
スピードは、最大5段階までアップできます。
また、GAME OVERになるまで有効です。

「POWER UP」……………ビートルンの打ち返し能力が強くなります。
スピードは、最大6段階までアップできます。
また、GAME OVERになるまで有効です。

このうち、いくつかのアイテムは、ボーナスステージで目標点をマークすることによって得ることも出来ます。

9 ボーナステージについて

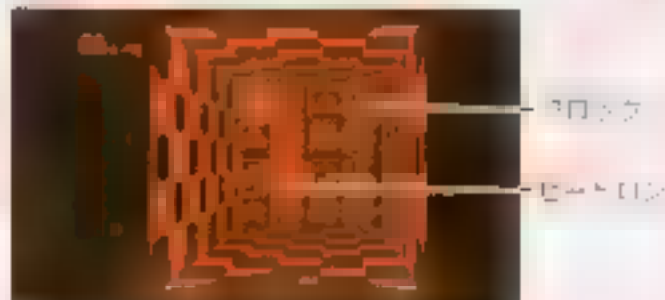
ボスを倒したほんのわずかなとき

ビートダウンでは、ボーナスステージに挑戦することができます。

サイコロを転がし揃ったある数字のときに当たると、得点が増えちゃうという不思議なシステム……

しかも、空部屋が増えたり、ボスと戦える回数が増えて、アイテムまでもらえちゃうおもしろいシステム……

さあ、このサイコロの目によってどんなボーナスを増やす機会を掴んで下さい。



ボーナスステージは、中央にある16枚の壁ブロックを壊すだけのステージです。弾は、壊した難易度によって変化しますが、ブロックに当てて破壊すれば戻ってきます。タイミングを図って、少ないボールで、ブロックを破壊して下さい。

神経衰弱のように、同じ絵の壁を連続で壊せば、壁に得点がUP!!

ボーナスステージで、壁得点をマークすると、
以下のアイテムの一つを手に入れることができます。

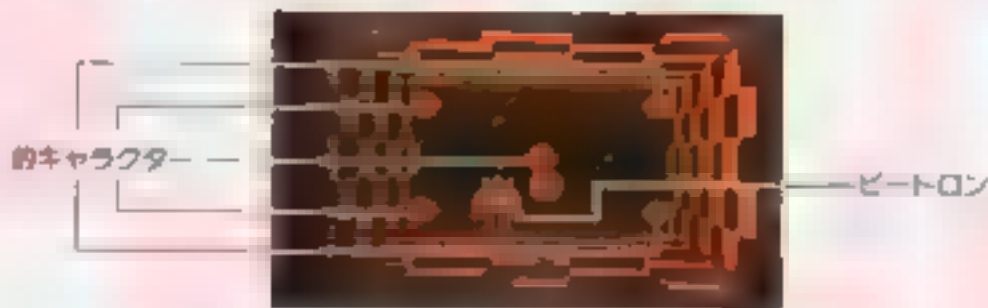
- 「SPEED UP」……ビートロンの動きが一瞬速くなります。
- 「POWER UP」……ビートロンのサイ、ボールの打ち越し能力が強くなります。
- 「LIFE UP」……ビートロンの最大♥マークを一つ増やします。
(但し、♥マークは最大3つに増えます。)

10

たしろう

TRAINING(練習)モードについて

タイトル画面で、**TRAINING**ボタンを押すことにより、練習メニュー **GAME 3** が呼び出され、**開始**、**中止**、**戻る**、**設定**が表示され、**+**ボタンを押下して **TRAINING**を選択し、**A**ボタンを押すと、本モードに入ることが出来ます。



TRAININGモードに入ると、まず操作方法の説明が出てきた後、**A**ボタンを押すと、**トレーニング**モードに入ります。

トレーニングゲームは、操作方法の練習です。

4 ずみと中央に横える 5 匹の的キャラクター「フグノスケフグタローズ」に当てるだけのゲームです。

サイコボールは、30個用意されていますので、一つ一つのボールを正確に打ち返して、フグノスケフグタローズのいずれかのキャラクターに当ててください。
ゲームが終わると、HIT RATE % と表示されます。

このHIT RATEは、フグノスケフグタローズに当たった数により変動します。
なるべく、高いパーセンテージを目標として頑張ってください。

12 ナイトメア^ミ園

宇宙最強ナイトメア^ミ……

今回、ビートロンが戦う相手は、このモノ達だ!!

ザコキャラ4人衆

「メタBE」

……見た目はビートロンと同じようだが……

「バオZOO」

……とにかく威力と体力は凄まじい。でも、その体形ゆえに……

「ラビーX」

……まるでウサギのようなすばしこさ。

こいつに勝つには、あのチャージ^ははしかないかも……

「バドLEE」

……ザコキャラ4人衆のリーダー。

さすがにリーダーだけあってなかなか手ごわい。

〈ナイトメア団 4 大塔〉

「スネイロ」

……体をくねくねとさせてながら門の前には立ち寄り、プレイヤーの行く手を阻止する。
自衛機銃と謳うだけあって、魔法による攻撃はない。が、しかし、防点は……ア

「コゼREE」

……分身をし、8 体に分かれているときは●は一つにならない、惑星のようなやつ。
しかし、その分身も叩きまくれば……。

「モンキDK」

……テナガザルが変化したのかのように、自らの体を使って攻撃を仕掛けてくる。
腕ばかりに気を取られていると……。

「アアアアアアア」

……ナイトメア団の 4 大塔のリーダー……メア王のボス。
その姿を見たものはいない……。

はたして、あなたは、このボスまでたどり着けるか？

13 コンティニューについて

スペーススカッシュでのGAME OVERは、以下の2種類のみです。

- ・ボスに負けてしまった。
- ・相手に★3点取られてしまった。

しかし、スペーススカッシュでは、回數制限はあるものの、コンティニュー(ゲーム続行)をすることが出来ます。

コンティニュー画面で、「はい」を選択すると、そのステージの始めからゲームをやり直すことが出来ます。

しかし、コンティニュー回數を使いきってしまうか、コンティニュー画面で、「いいえ」を選択すると、GAME OVERになってしまいます。

コンティニューは、最大9回までです。

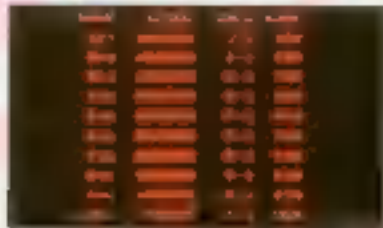
ゲーム途中で、[CONTINUE+1]というアイテムをとっても、9回以上は、増えません。ご注意ください。

・CONFIG MODE内で、MATCHの値を変更した場合、変更した数分の点を取られると、負けてしまいます。

14 ハイスコアエントリーについて

スペーススカッシュでは、一定の得点をマークすると、ハイスコアエントリー画面でアルファベット3文字の名前登録を行うことができます。

名前入力は、しりとりで、しりすれかの \blacktriangle ボタンの上下左右で文字を選択し、 \blacktriangle ボタンで入力、 \square ボタンで入力を一つ前に戻すことができます。



3文字目で、 \square ボタンを押すと、入力決定となります。

- ハイスコアエントリーの記録は、電源を切ってしまうと全て消えてしまいます。ご注意ください。
- コンティニュー画面でコンティニューを選択してしまうと、ハイスコアをマークしていても、得点は0に戻ってしまい、ハイスコアエントリーで登録できません。

ビートロン「必勝!! 虎の巻」

ゲームがうまく興分に過ぎない……。どうしたら良いのか分からない……。
そんな人の為に、簡単な必勝法をちょっとだけ教えてあげるよ…… //

1. 相手のキャラもチャージ量を取崩している。

相手のパワーゲージのところで、[ATTACK] と出たら要注意だ //

2. ボスは、ボールをぶつけていくと変化をしてくる……。

また、どうしても倒せない。なかなか倒せないということでは、モノは同じ！

チャージ量「ホーミングボール」を使ってみて下さい。すると倒ら……！

3. 相手のキャラには、それぞれ特徴がある。

それぞれの特徴を勝んでしまえば、ゲームの展開がぐっと楽になるはずだ //

4. どうしても倒せない。

そういうときは、敵のルートを覚えてみてはどうでしょう？

エー？ エリア A から逃めない……？ そ、それは、もっと練習してもらわないと……。

5. 障害物をすり抜けるサイコボール？

よく見て、ゲームが長引き、打ち返しが続くと、ボールの速度はグングンとスピードアップしていきます。

そこで、必殺のシュートを行うと、障害物をすり抜けることがあると聞きますが……。

※としてこの伝説のシュート、あなたは体験することが出来るかな？

VIRTUAL BOY バーチャルボーイは任天堂の登録商標です。



FOR SALE, RENT OR JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED

本品は日本国内でのみ販売および使用とし、
また複製目的の買受は禁止されています。

株式会社ココナッツジャパン エンターテインメント

〒100 東京都千代田区平河町1-6-7-702

TEL 03-5276-7301 ©1995 COCONUTS JAPAN